

**PENERAPAN MODEL *COURSE REVIEW HORAY* MENGGUNAKAN
ARCADE GAME UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
PEMROGRAMAN DASAR SISWA**

DASAR

ABSTRAK

Oleh :

NINDA NURALIMAH

1101815

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana efektivitas penerapan model pembelajaran *Course Review Horay* menggunakan *arcade game* pada mata pelajaran Pemrograman Dasar di SMK Negeri 2 Bandung. Penelitian ini bertujuan untuk 1) Mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran CRH menggunakan *arcade game* terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran Pemrograman Dasar. 2) Mengetahui bagaimana tingkat pemahaman siswa setelah menggunakan *arcade game* dengan model pembelajaran CRH. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen dengan desain *pre-experimental* dalam bentuk *one group pretest-posttest design*. Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas X TKI 2 bidang keahlian Teknologi Informasi dan Komunikasi yang terdiri dari 36 orang. Instrumen yang digunakan adalah instrumen tes berupa soal yang digunakan untuk *pretest* dan *posttest* dan instrumen non-tes berupa angket. Dari hasil penelitian diketahui bahwa pemahaman siswa meningkat, hal ini dibuktikan dengan hasil uji *gain* dari nilai rata-rata keseluruhan *pretest* dan *posttest* didapat *gain* berkategori rendah 3%, *gain* berkategori sedang 69% dan *gain* berkategori tinggi 28%. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran CRH menggunakan *arcade game* dapat meningkatkan pemahaman siswa. Sedangkan dari hasil angket siswa sebagian besar siswa (85,4%) memberikan respon positif terhadap proses pembelajaran dengan model CRH menggunakan *arcade game*.

Kata kunci : CRH, *Arcade Game*, Pemrograman Dasar

COURSE REVIEW HORAY MODEL APPLICATION USING THE ARCADE GAME TO INCREASE STUDENTS' UNDERSTANDING OF THE BASICS PROGRAMMING

ABSTRACT

By :

NINDA NURALIMAH

1101815

This study was conducted to determine the effectiveness of the application of Course Review Horay learning models using arcade game on the Basic Programming subjects in SMK Negeri 2 Bandung. This study aims to (1) determine the effect of the application of CRH learning model using arcade game to the understanding of students on the Basic Programming subjects and (2) to acquire the level of students' understanding after using the model. The method used in this study is the experimental method with pre-experimental design in the form of one group pretest-posttest design. The samples used in this study were students of class X TKI 2 of Information and Communication Technology major which consists of 36 people. The instruments used are a test instrument in the form of questions which is used for pretest and posttest, and non-testing instrument in the form of a questionnaire. From the research it is known that students' understanding increased, this is evidenced by the gain test results of the overall average score of pretest and posttest which obtained 3% low category gain, 69% fair category gain, and 28% high category gain. It shows that the application of CRH learning models using arcade games can improve students' understanding. While the results of the students' questionnaire show that most students (85.4%) responded positively to the learning process with a Course CRH model using the arcade game.

Keywords: CRH, *Arcade Game*, *Basic Programming*